HOW TO PLAY

PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF PALCOM

You're now the proud owner of PALCOM's authentic version of Teenage Mutant Hero Turtles® for the Nintendo Entertainment System.® We suggest that you read the following instructions thoroughly before battling through the sewers of New York.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION 4

HOW TO PLAY 4-5

WHERE THE BOYS ARE 6

THE CONTROLLER 7

INFORMATION SCREEN 8

GAME SCREENS 9

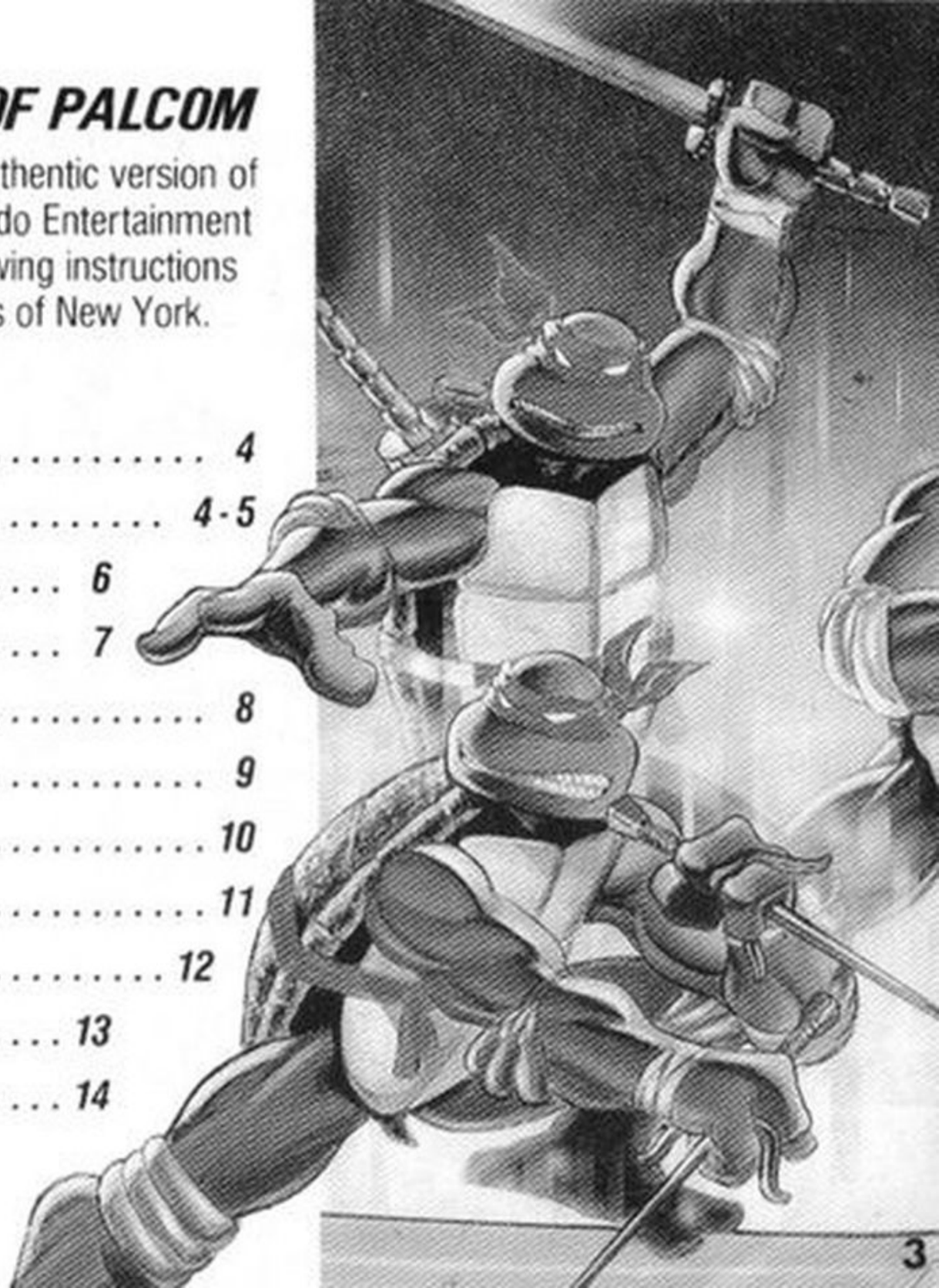
THE BIG APPLE 10

WEAPONS 11

ENEMIES 12

BOSSES 13

TAKING CARE OF YOUR GAME 14



PREPARE TO SHELL OUT SOME PUNISHMENT

Steam rises from Wall Street sewers like hot breath from a pack of wild dogs. Just below the pavement's puddle strewn surface, the Teenage Mutant Hero Turtles® have gathered around the leftovers of a family-reunion-sized sausage pizza with extra sauce. Usually these party dudes would inhale the mozzarella platter as if it were the last "za" on Earth, but not tonight.

You see, only hours ago, their trusted friend, April™, was kidnapped from her mobile news van by the vile, ruthless, terrorist bully SHREDDER™! He's a Slice-O-Matic crum, a villain more vicious than an army of mind altered Bruce Lees.

With their lovely cohort held hostage, the fearless foursome must concoct a way to rescue April before Shredder brain washes her into joining his Ninjitsu Foot Clan. They'll combine this treacherous task with the mission they've been on since their mutated beginnings—to thrash Shredder and capture his Life Transformer Gun, the lone piece of technology that can turn their rat friend, Splinter™, back into the man he used to be.

So take control of these heroes in a half shell, and either claim total victory over New York's premier Kick Man . . . or lead them onto the menu at McTurtles (Home of the Quarter Flounder with Cheese).

HOW TO PLAY

Your initial goal is to rescue the fair maiden, April, a hip version of a medieval damsel in distress. But your ultimate objective is to battle through the streets and sewers of New York until you score a victory at the TECHNODROME™, home of the evil Shredder and his Life Transformer Gun.

To reach this territory of terror, you must overcome 5 levels of adventure without getting all four turtles captured by Shredder's Foot Clan Warriors. Each level has several stages. Along the way, your every instinct will be challenged both above ground and below, and imprisonment happens swiftly if your Life Line runs down or you're run down by a Roller Car.

Once a turtle is captured, he is out of action until you find and rescue him. (Prisoners could be anywhere. To release them, simply touch their hand.)

At the end of each level (except Level 2) you'll unfortunately find a Karate Boss who is anxiously waiting to turn you into turtle soup.

Be advised to keep an eye out for weapons, ropes and life sustaining pizza pies as you go.

To begin, press the Start Button for a display of the Information Screen. This screen should be utilized throughout your quest, to read maps and to gain useful hints from Splinter and April (once you've rescued her!) From the Info Screen you'll also choose the turtle you wish to guide. Press the Control Pad up or down to highlight each turtle, then press the Start Button to lock on your decision. During play you can return to the Info Screen by pressing the Start Button.

The adventure ends when all four turtles are captured, or if you run out of time in the Underwater Scene. Remember, like any boy or girl, turtles need their fair share of oxygen.

HOW TO CONTINUE

After your last turtle has been captured or drowned, CONTINUE or END will appear. Choose one of these using your Select Button, then press the Start Button. If you prefer to continue, you'll return to the level where the game ended, but without the weapons, ropes and pizzas previously collected.

THE TURTLES (NOT TO BE CONFUSED WITH THE BEATLES!)

The fab four of karatedom await your beck and call. These jammin' dudes, stars of stage, screen and comic books, are pumped full of pizza power. Each has a different skill and a unique personality. You must decide when is the best time to control each turtle.

Return to the Info Screen to switch turtles from situation to situation.

Remember: these Samurai sidekicks are only as gifted in the ancient art of warfare as you.

LEONARDO™

Leonardo's primary weapon is the hair splitting Katana Blade. He's most effective when attacking sewer enemies, especially ones that lurk overhead.

RAPHAEL™

The needle tipped Sai is Raphael's preferred attack tool. The speed and grace of his strikes are what he prides himself on.

MICHAELANGELO™

Compared to his comrades, Michaelangelo's power is only average. Enemies around his feet usually fall prey to his Nunchukus onslaught, though, and his courage will amaze you.

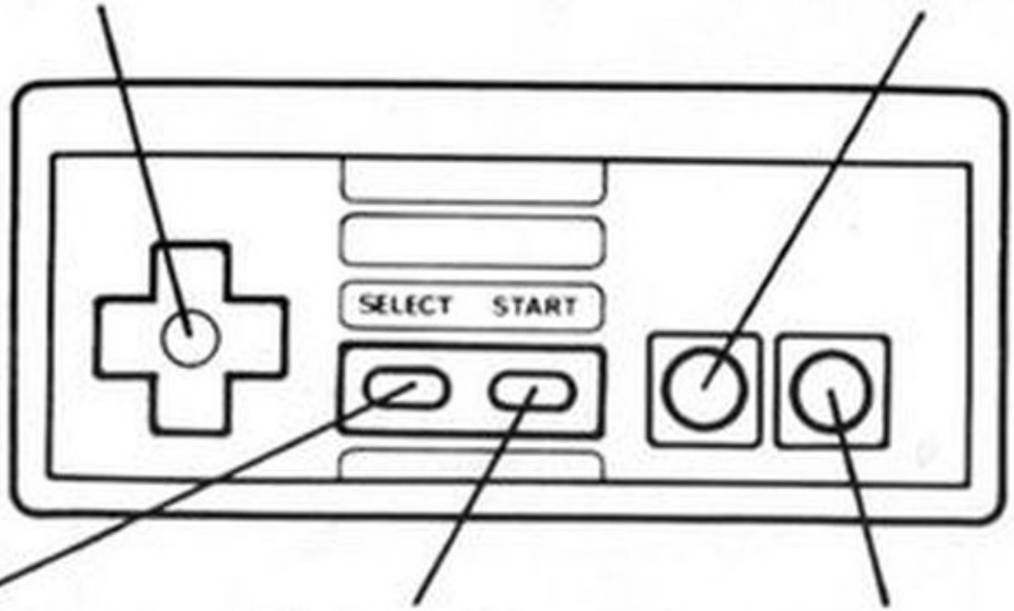
DONATELLO™

The dreaded Bo (not to be confused with everyone's favorite "10") is Donatello's form of amusement. Don't be fooled by the fact that it looks like a simple stick, because this baby can take out enemies from both above and below.

HOW TO KEEP THINGS FROM GETTING OUTTA CONTROL

The Control Pad
Press to move forward, backward, up and down.

The B Button
Press to attack. NOTE: To jump and attack in one move, press the A Button and B Button simultaneously.



The Select Button
Press to switch from a weapon the turtle is specialized in to a weapon you've found or a rope.

The Start Button

The A Button
Press to jump. Also press continuously to swim.

CONTROLS FOR THE PARTY WAGON

When cruising the streets in the infamous Teenage Mutant Hero Turtles Party Wagon™, press the A Button to fire the Vulcan Cannon and the B Button to launch Anti-Foot Clan Missiles.

By the way, enter the Party Wagon simply by climbing aboard and exit by pressing the Select Button.

THE ALL IMPORTANT INFORMATION SCREEN

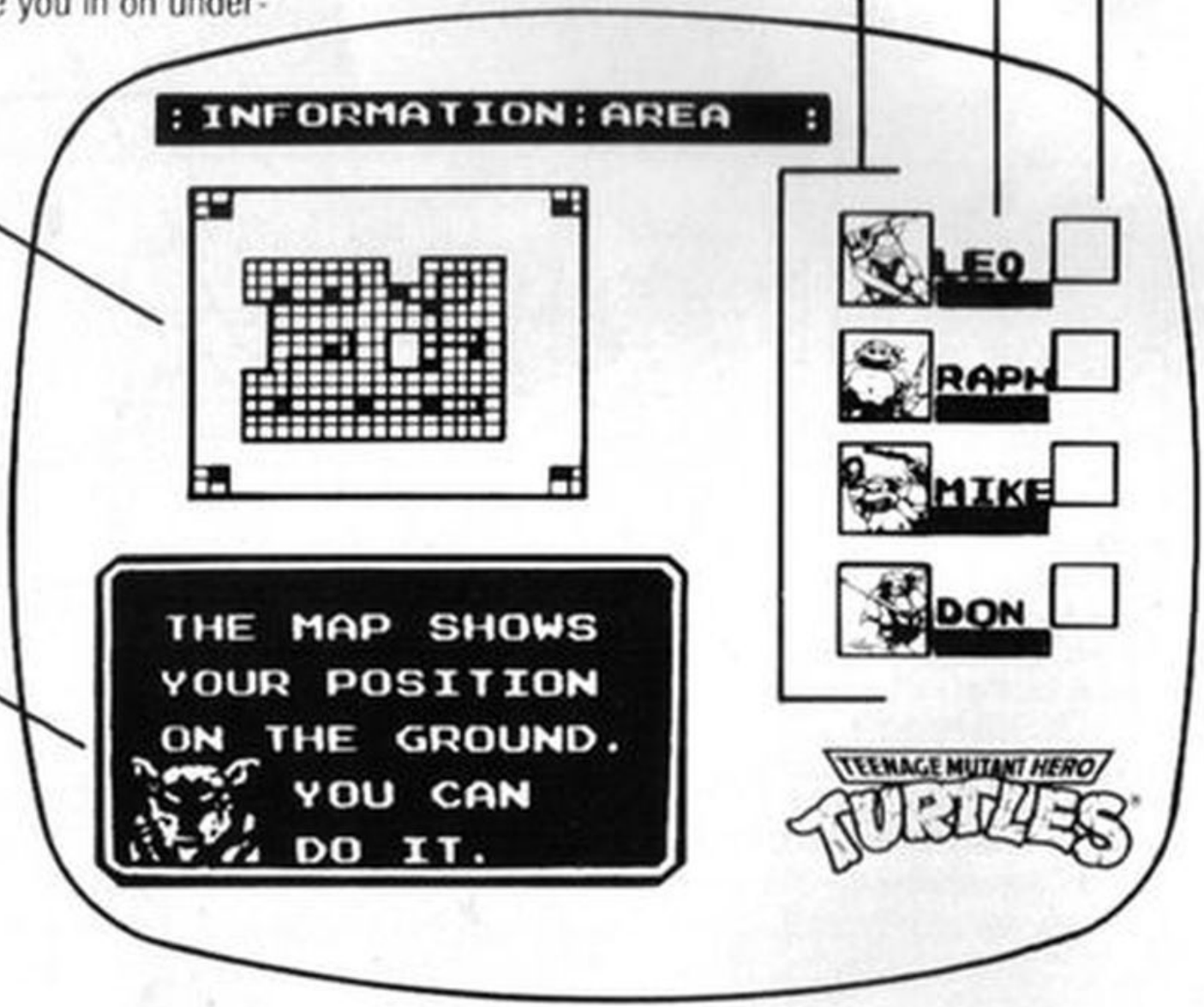
Area Map

Displays diagram of the level you're exploring. Your location is highlighted by a flashing white dot. Red Grid Squares indicate areas where the turtles can get through. White Grid Squares clue you in on underground passages and buildings.

Weapons each turtle is currently using

Turtle Data
Colored graph indicates the turtle presently on the prowl.

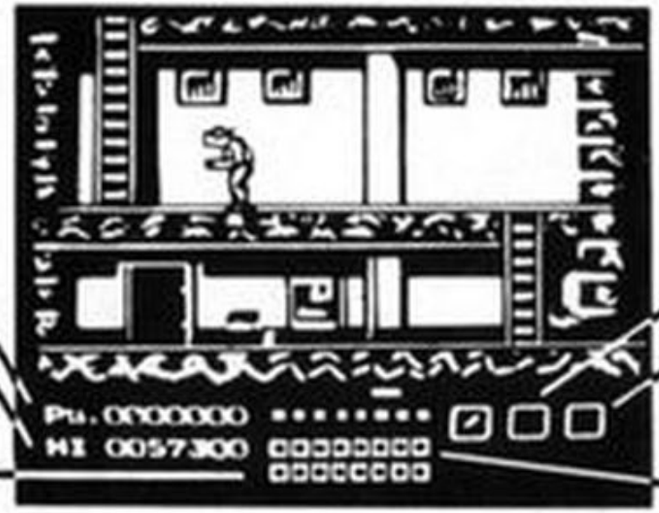
The Turtles: Leonardo, Raphael, Michaelangelo and Donatello



Messages from your loyal friends

DEATH DEFYING SCREENS

The Sunny Side of the Sewer



Score

High Score

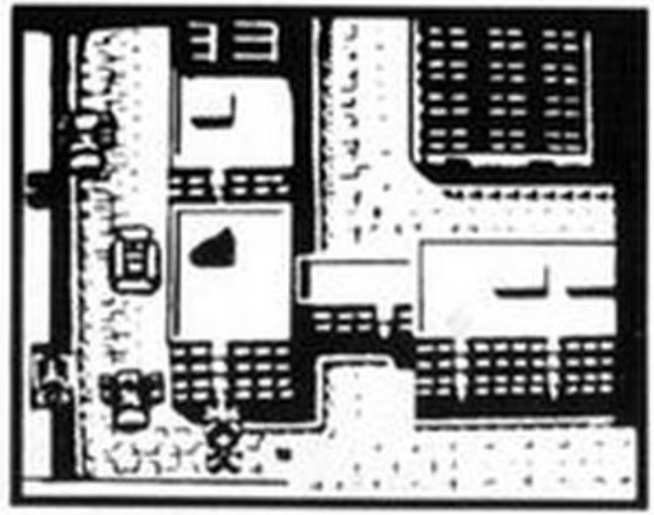
Karate Boss's Life Line
(Shown only at the end of each stage)

Power-Up Weapons

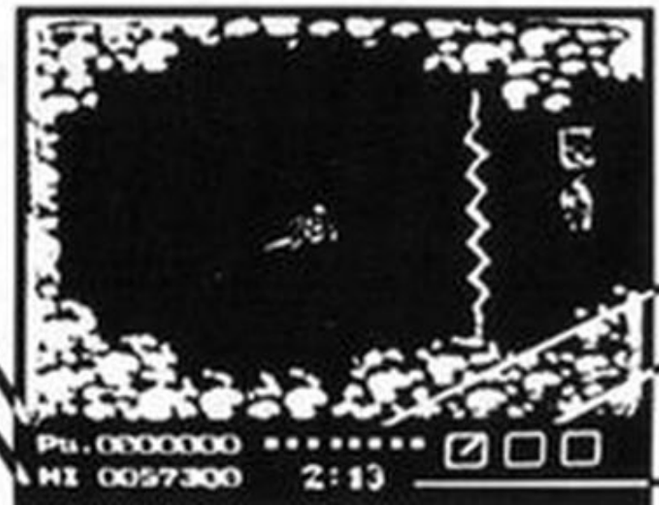
Number of Ropes
(Shown only in levels 3 and 4)

Turtle's Life Line

The Streets of New York



The Criminally Polluted Hudson River



Score

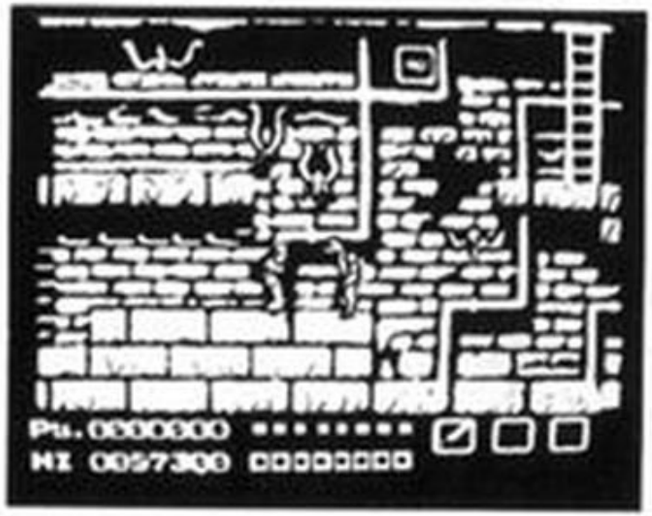
High Score

Turtle's Life Line

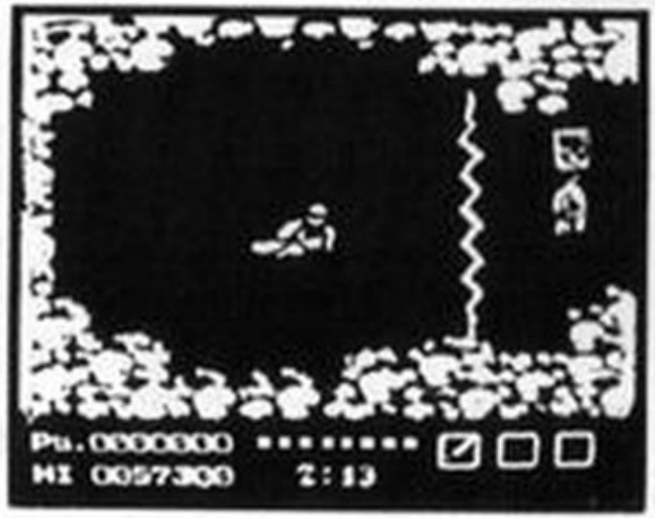
Power-Up Weapons

Time Limit

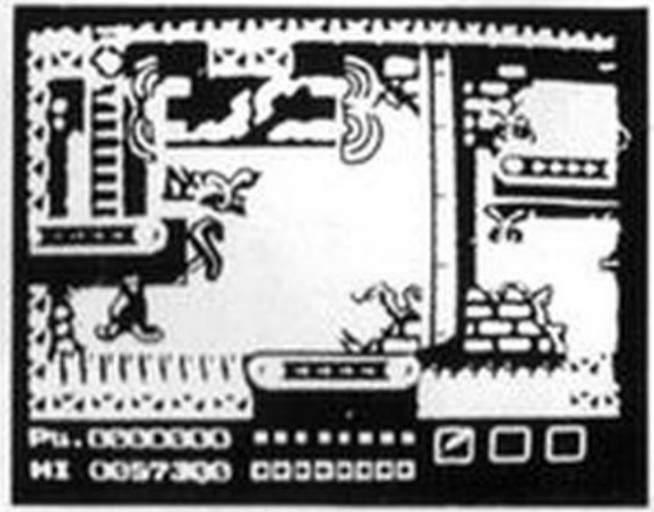
NEW YORK, NEW YORK (A TURTLIN' TOWN)



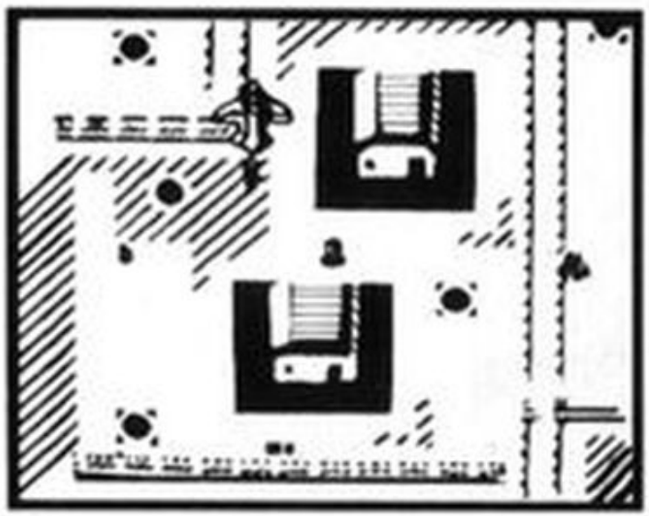
Fifth Avenue/Greenwich Village



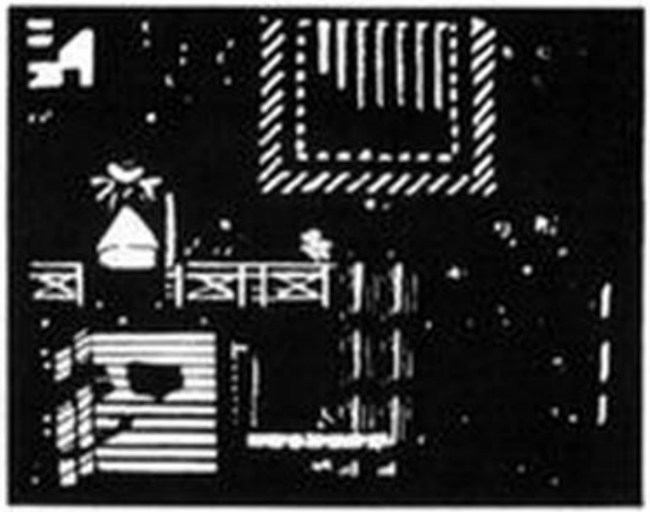
Hudson River near the
Holland Tunnel



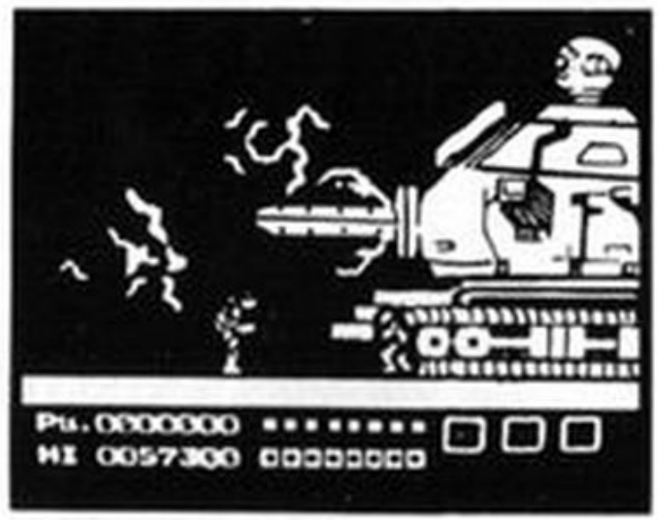
Wall Street



JFK International Airport



Shredder's Base Inside
the South Bronx



The Technodrome™

PIZZA AND OTHER LIFE SUSTAINING GOODIES

The Party Wagon

Whole Pizza
Totally revitalizes your Turtle.

Half Pizza
Returns a portion of your prowess.

Slice O' Pizza
Restores a slice of life.

Anti-Foot Clan Missile
Perfect for demolishing enemy barricades in Level 3.

The Rope
Use in Levels 3 and 4 to leap from building to building.

Kiai
When thrown, it travels in a straight line, decimating enemies in its path.

Single Shuriken
Hurl these gruesome weapons one by one.

Triple Shuriken
Toss in trios.

Boomerang
If you catch the boomerang on its return flight, you can use it again and again.

Nunchukus
Michaelangelo's weapon.

Bo
Donatello's weapon.

Katana Blade
Leonardo's weapon.

Sai
Raphael's weapon.

Mr. Invincibility
Locate one of these, and you'll find yourself indestructible for a limited period of time.

ENEMIES GALORE

Foot Clan Foot Soldier™
Following in the thousand year tradition of karate combat, he's a killing machine blindly guided by Shredder's commands.

Mouser™
With jaws capable of crushing iron sewer grates, the Mouser is Splinter's prime enemy and the turtles' smallest threat.

Stick 'Em Up (AKA: The Roof Leaper)
Ignorant to the force of gravity, this pesty sewer thug (the product of a horrible chemical spill) pounces about on ceiling pipes, waiting to rain terror from above.

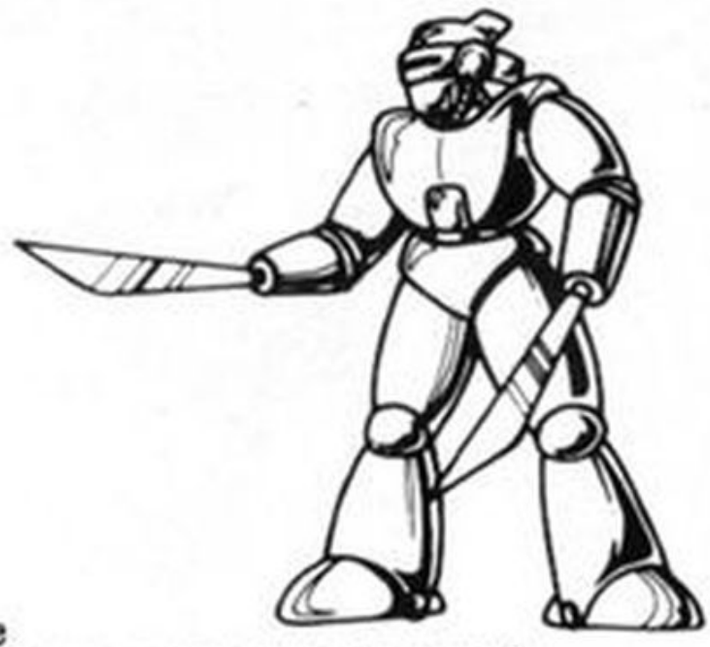
Searchlight Mechanism
If this hovering scoundrel spots you, watch out!

Fire Freak
An ex-pyromaniac from Brooklyn, this hot dog takes careful aim before launching fireballs that turn into clones of himself.

The Roller Car
In search of turtle fodder, Foot Clan platoons tour New York's famous avenues in these Roller Cars (once used by David Letterman during his now famous "smashing" episodes).

KARATE BOSSES

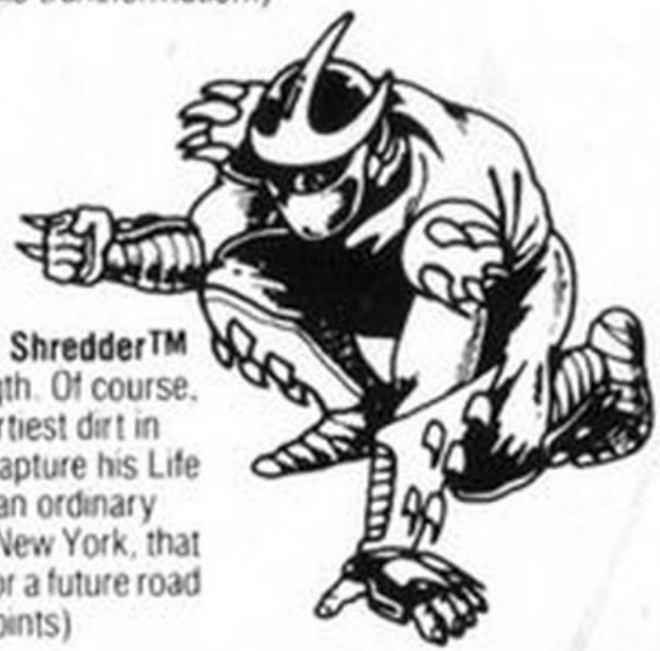
Bebop™ & Rocksteady™
Part beasts and part criminal misfits, these guys are Shredder's most trusted side-kicks and the enforcers at the end of Level 1. (Value 4,000 and 5,000 points respectfully)



Mecaturtle
Appearing like your average turtle, this Level 3 commander will show his true colors if you do him any harm. (Value 6,000 points. Value 7,000 points if destroyed after his transformation.)

Technodrome Guardian
Level 5's mobile stronghold, this roving ruffian will zap you senseless unless you aim for his eyeclops radar. (Value 9,000 points)

Big Nouser™
Ruler of Level 4, he turned to a life of sleaze after being booted from the Mousketeer Club. (Value 8,000 points)



Shredder™
At last, your arch enemy at arms length. Of course, he's the meanest of the mean, the dirtiest dirt in town. If you fail to destroy him and capture his Life Transformer Gun, he'll turn you into an ordinary turtle - and considering all the cars in New York, that would make you a leading candidate for a future road kill. AAAAAAARGH! (Value 10,000 points)

Treat Your PALCOM Cassette Carefully

- This PALCOM cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

- Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

BIENVENUE DANS LE MONDE PALCOM!

Bravo, vous venez d'acquérir la version authentique PALCOM des Teenage Mutant Hero Turtles pour le Nintendo Entertainment System. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de vous bagarrer dans les égouts de New York.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 16
MODE D'EMPLOI 16.17
OU SONT NOS HÉROS 18
LA CONSOLE 19
ECRAN D'INFORMATION 20
ECRANS DE JEU 21
NEW YORK, LA GROSSE POMME 22
LES ARMES 23
LES ENNEMIS 24
LES CHEFS 25
ENTRETIEN DE VOTRE JEU 26

APPRETEZ-VOUS A SEVIR

Les égouts de Wall Street fument comme une meute de chiens sauvages. Tout en dessous des trottoirs couverts de flaques d'eau, les Teenage Mutant Hero Turtles se sont réunis autour des restes d'une gigantesque pizza à la saucisse avec supplément de sauce. En temps normal, tous ces joyeux drilles seraient en train de renifler les fumets de mozzarella comme s'ils étaient devant la dernière pizza au monde. Mais ce n'est pas le cas ce soir.

Savez-vous qu'il y a seulement quelques heures leur meilleure amie, April™, a été kidnappée dans son unité mobile de reportage par SHREDDER™, brute épaisse, terroriste ignoble et impitoyable! C'est un vaurien Slice-O-Matic, un affreux plus vicieux encore qu'une armée de Bruce Lees détraqués.

Leur gentille compagne étant retenue comme hôtage, notre intrépide quatuor doit trouver un moyen de libérer April avant que Shredder ne lui lave le cerveau et l'enrôle dans sa bande des Foots Ninjitsus. Ils vont combiner cette mission à haut risque avec celle qu'ils ont entreprise depuis le début de leur mutation - dégommer Shredder et capturer son pistolet à métamorphose, le seul appareil technologique susceptible de ramener à son état d'homme leur ami Splinter™, le rat.

Vous allez donc prendre en charge ces héros et remporter une victoire totale contre l'ennemi public numéro 1 de New York, sinon vous les retrouverez inscrits au menu de Mc Turtles (spécialités de limande au fromage).

MODE D'EMPLOI

Votre objectif initial est de libérer la belle April, une version branchée d'une demoiselle médiévale en déstress. Mais votre objectif final est de vous battre dans les rues et les égouts de New York jusqu'à ce que vous remportiez la victoire au TECHNODROME™, demeure de l'ignoble Shredder et de son pistolet à métamorphose.

Pour arriver dans cet antre de la terreur, vous devez franchir cinq niveaux d'aventures sans que les guerriers de la bande des Foots à la solde de Shredder capturent les quatre tortures Chaques niveau comporte plusieurs étages. En cours de route, tous vos instincts seront défiés au-dessus de vous et en dessous, et la capture sera rapide si votre ligne de vie s'épuise ou si vous êtes écrasé par une Auto à rouleau.

Lorsqu'une torture est capturée, elle est hors d'action tant que ne l'avez pas retrouvée et libérée. Les prisonniers peuvent se trouver n'importe où. Pour les libérer, touchez-leur la main.

Malheureusement, à la fin de chaque niveau (à l'exception du niveau 2), vous rencontrerez un maitre Karatéka qui est impatient de vous transformer en soupe de tortue.

Nous vous conseillons de rechercher en cours de route les armes, cordes et parts de pizza sources d'énergie.

Pour commencer, appuyez sur le bouton start pour afficher l'écran d'information. Il vous servira, pendant votre recherche, à lire les cartes et à obtenir des renseignements utiles de la part de Splinter et d'April (après l'avoir sauvée!). A partir de cet écran, vous choisirez également la tortue que vous désirez guider. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut et vers le bas pour désigner chaque tortue. Appuyez ensuite sur le bouton start pour confirmer votre choix. En cours de jeu, vous pouvez revenir à l'écran d'information en appuyant sur la touche start.

L'aventure se termine après la capture des quatre tortues ou si vous avez épuisé votre temps la scène sous-marine. N'oubliez pas que les tortues ont besoin d'une bonne part d'oxygéne, comme tous les garcons et filles.

COMMENT POURSUIVRE

Quand votre dernière tortue a été capturée ou s'est noyé, CONTINUE ou END apparaît. Faites votre choix avec le bouton Select, puis appuyez sur le bouton Start. Si vous préférez continuer, vous reviendrez au niveau ou le jeu s'est terminé, mais sans les armes, les cordes et les pizza précédemment amassées.

LES TURTLES (NE PAS CONFONDRE AVEC LES BEATLES!)

Nos quatre fantastiques héros de Karaté vous obéiront au doigt et à l'oeil. Bagarreurs intrépides, héros de la scène, de l'écran et des bandes dessinées, ils ont fait leur plein de pizza. Chacun a une personnalité unique et un savoir-faire différent. Vous devez décider quel est le meilleur moment de mettre en action chaque tortue.

Revenez à l'écran d'information pour changer de tortue suivant la situation.

N'oubliez pas que ces personnages de samourai sont aussi experts que vous dans l'art de la guerre ancienne.

LEONARDO ™

L'arme favorite de Leonardo est le sabre Katana capable de couper un cheveu en quatre. Il est particulièrement efficace dans les combats d'égouts, surtout contre les ennemies qui sont à l'affût dans les airs.

RAPHAEL ™

Le Sai pointu comme une aiguille est l'arme d'attaque préférée de Raphael. Il est particulièrement fier de la rapidité et de l'élégance avec lesquelles il porte ses coups.

MICHAELANGELO ™

MichaelAngelo est de force moyenne par rapport à ses camarades. Les ennemies qui lui tournent autour sont en général les victimes de ses attaques avec son Nunchukus, et son courage vous surprendra.

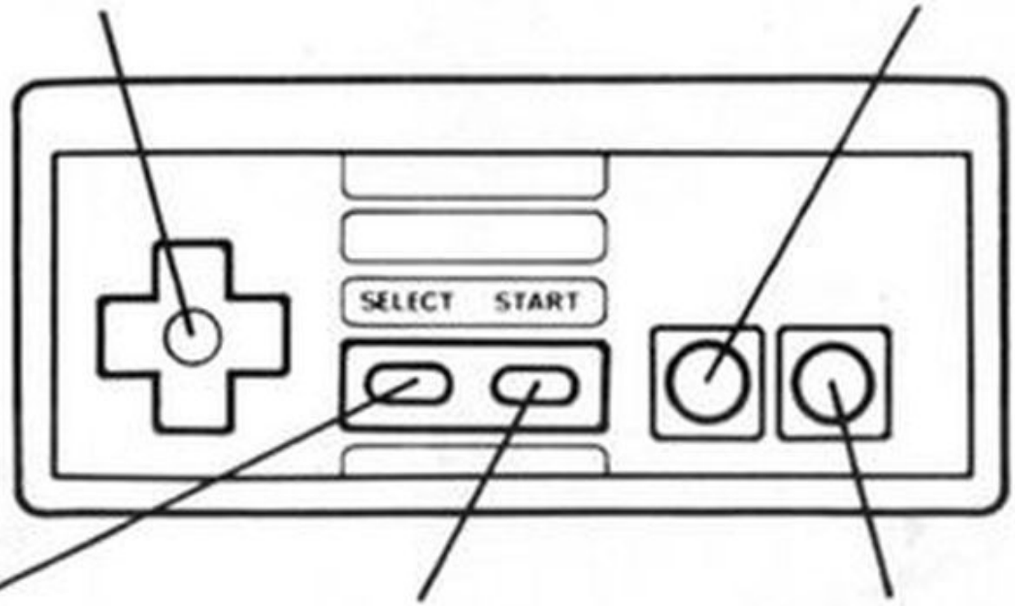
DONATELLO ™

Le redoutable Bo est la forme d'amusement favorite de Donatello. Ne vous laissez pas surprendre par ce simple bâton, car ce bout de bois peut en découdre avec les ennemis des airs ou des profondeurs.

POUR EMPECHER LA SITUATION DE DERAPER

Manette Multidirectionnelle
Appuyez pour vous déplacer en avant, en arrière, en haut et en bas

Bouton B
Appuyez pour attaquer. Pour sauter et attaquer à la fois, appuyez simultanément sur le bouton A et le bouton B.



Bouton Select
Pour passer de l'arme spécifique d'une tortue à celle que vous avez trouvée ou à une corde.

Bouton Start

Bouton A
Appuyez pour sauter. Appuyez de façon continue pour nager.

COMMANDES DU VEHICULE D'ATTAQUE

Lorsque vous parcourez les rues au volant de l'infâme véhicule d'attaque des Teenage Mutant Hero Turtles appuyez sur le bouton A pour faire feu avec le Canon Vulcain ou sur le bouton B pour lancer les missiles de la bande anti-foots. Remarque: pour monter dans le véhicule il vous suffit de l'escalader, et pour en sortir appuyez sur le bouton Select.

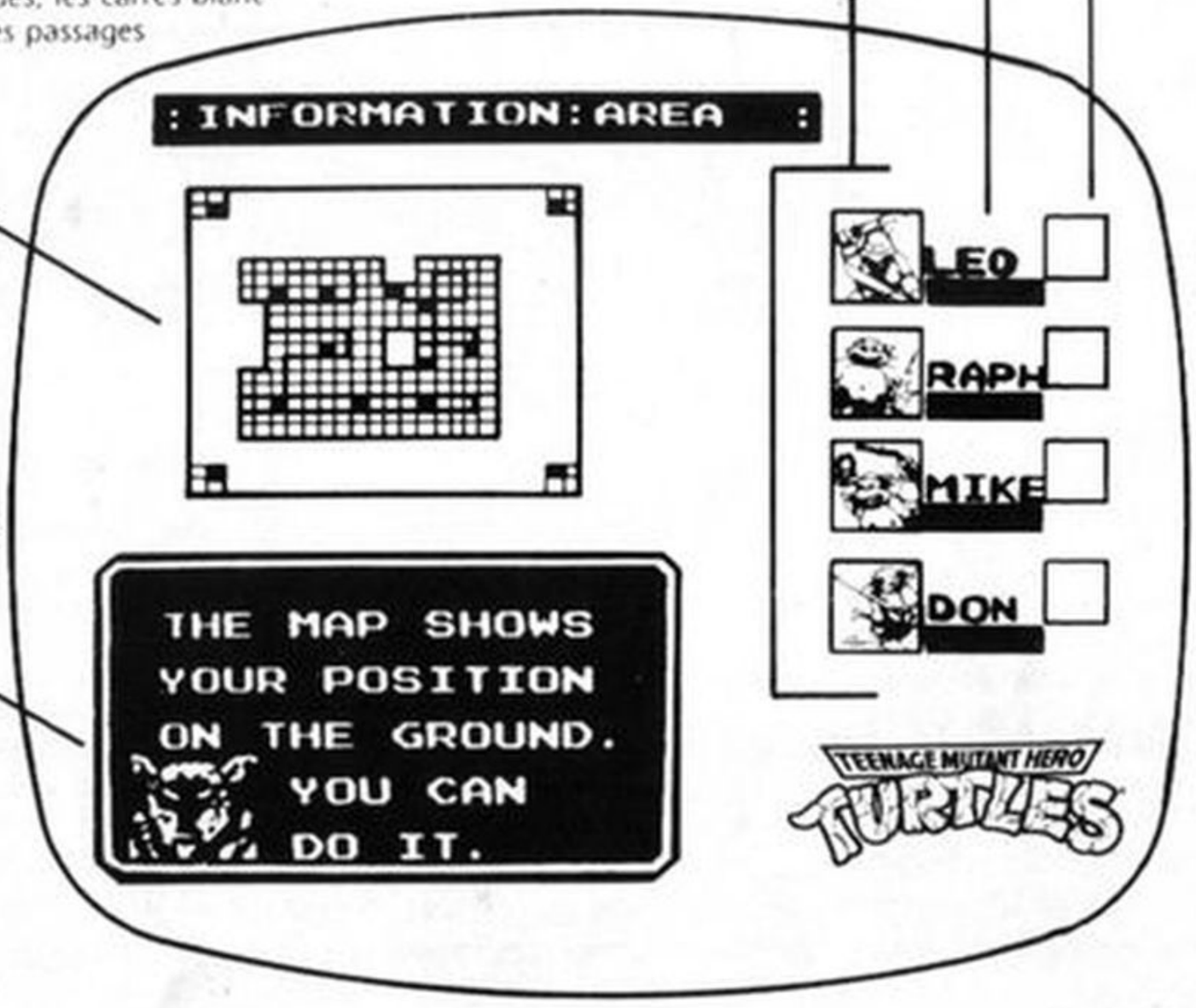
ECRAN D'INFORMATION DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

L'arme utilisée par chaque tortue.

Les données des Turtles
Le dessin en couleur signale la tortue en patrouille.

Les Turtles: Leonardo, Raphael, Michaelangelo en patrouille

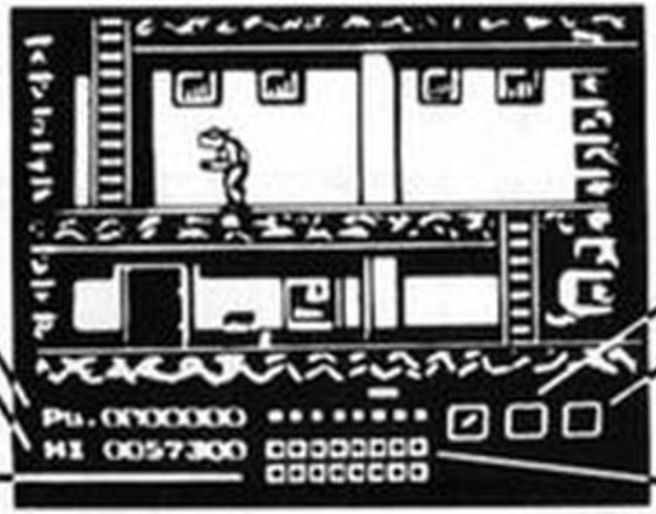
Carte du terrain
Affiche le schéma du niveau que vous êtes en train d'explorer. L'endroit où vous vous trouvez est marqué d'un point blanc scintillant. Les carrés rouges de la grille indiquent les zones de passage des tortues, les carrés blanc vous signalent les constructions et les passages souterrains.



Messages de vos loyaux amis

LES ECRANS OU L'ON BRAVE LA MORT

Le sympatique côté de l'égout



Score

Score le plus haut

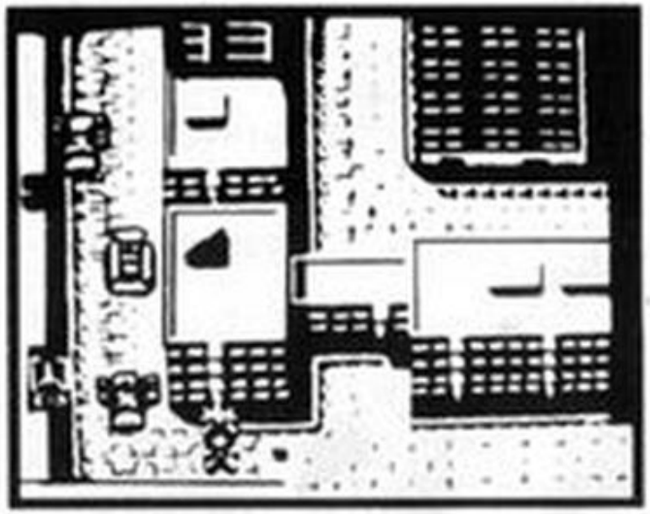
Armes de renfort

Nombre de cordes
Indiqué seulement aux niveaux 3 et 4)

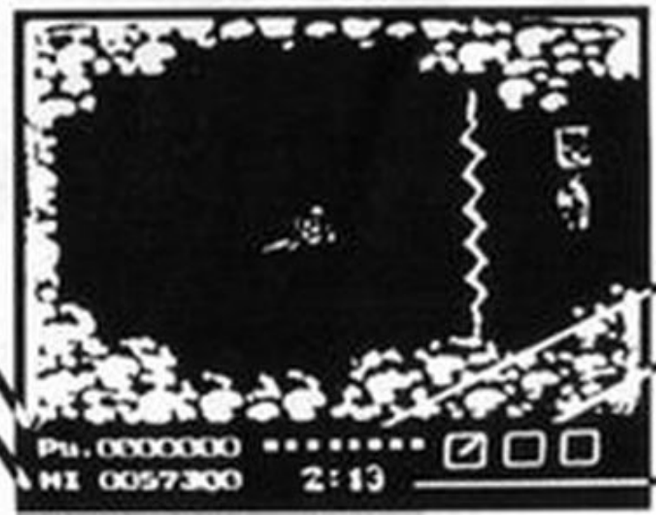
Ligne de vie du Maitre Karatéka
(Indiqué seulement à la fin de chaque étage

Ligne de vie du Turtle

Les Rues de New York



La rivière Hudson criminellement polluée



Ligne de vie du Turtle

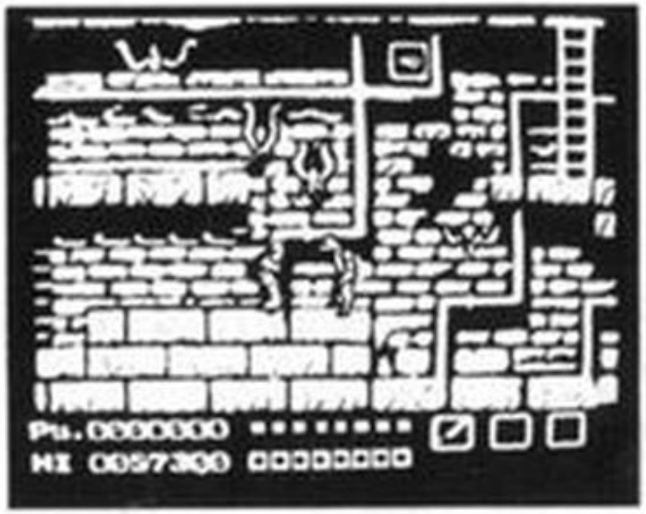
Armes de renfort

Score

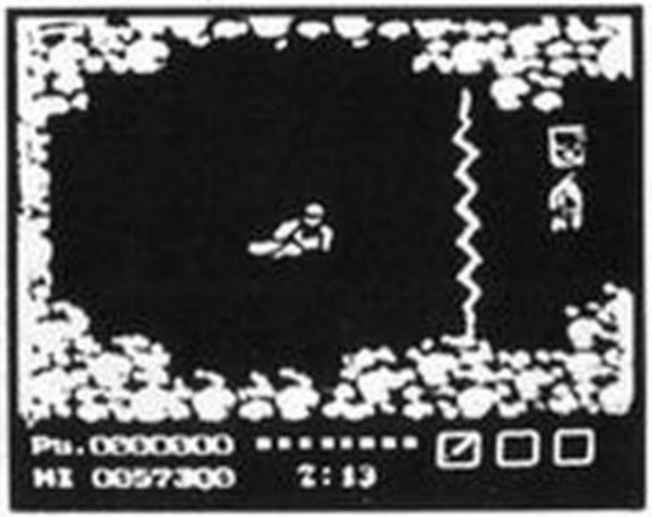
Score le plus haut

Limite de temps

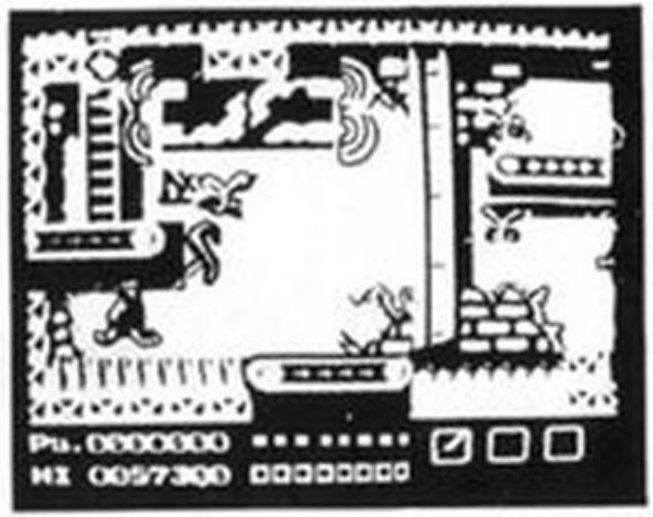
NEW YORK, NEW YORK (UNE VILLE TURTULANTE)



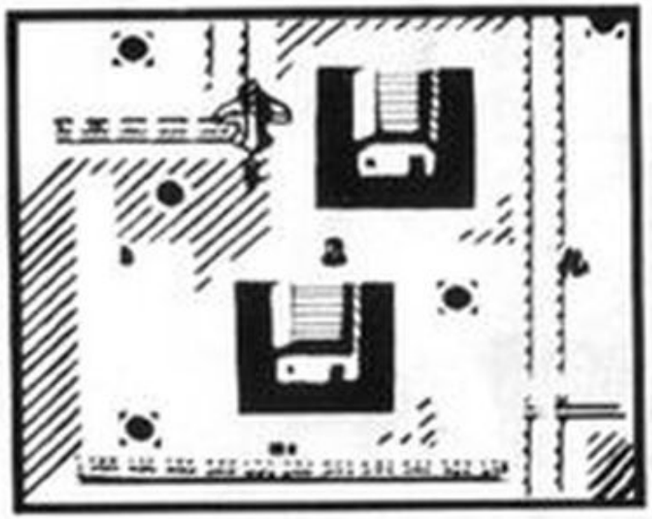
5ème Avenue/Greenwich Village



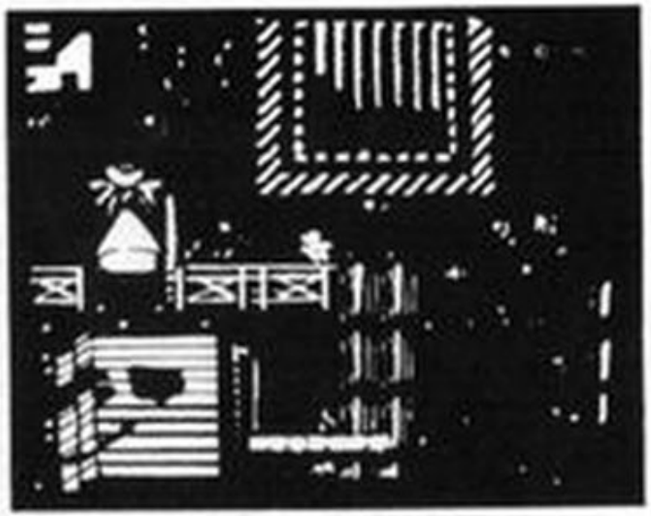
L'Hudson près de Holland Tunnel



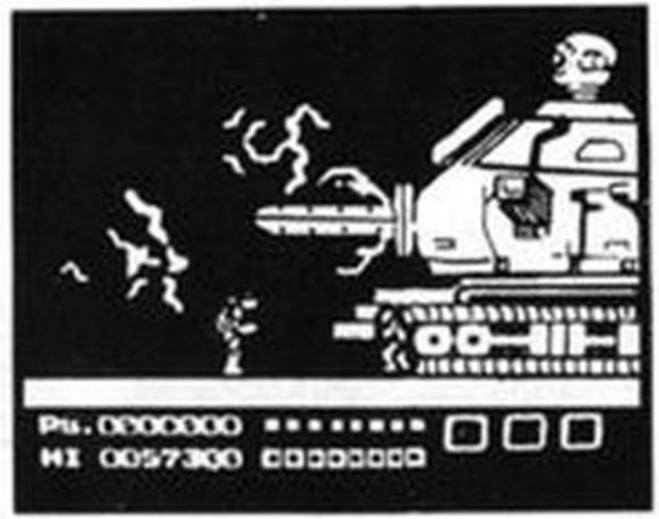
Wall Street



Aéroport International J.F.Kennedy



Le repaire de Shredder dans le sud du Bronx



Le Technodrome™

PIZZAS ET AUTRES GATERIES POUR RESTER EN VIE

Le véhicule d'attaque

Pizza entière
Revitalise entièrement votre Turtle.

Demi-pizza
Vous redonne une partie de vos forces.

Part de pizza
Redonne une part de vie.

Missile anti-Foots
Idéal pour démolir les barricades ennemies au niveau 3.

Corde
Sert aux niveaux 3 et 4 pour passer entre les constructions.

Kai
Une fois lancé, il va en ligne droite, décimant les ennemis sur sa trajectoire.

Shuriken simple
Jetez ces armes redoutables une à une.

Shuriken triple
A lancer par trois.

Boomerang
Si vous attrapez le boomerang à son retour, vous pouvez vous en servir sans arrêt.

Nunchukus
L'arme de Michaelangelo.

Bo
L'arme de Donatello.

Sabre Katana
L'arme de Leonardo.

Sai
L'arme de Raphaël.

Monsieur Invincible
Trouvez-les et vous serez invulnérable pendant une période de temps limitée

ADVERSAIRES A GOGO

Soldat Foot Clan Foot Soldier™
Gardien de la tradition millénaire de lutte karaté, c'est une machine à tuer suivant aveuglément les orders de Shredder.

Mouser™
Avec des mâchoires capables de briser les grilles d'égouts, c'est l'ennemi numéro 1 de Splinter, mais il ne présente pas de grand risque pour les Turtles

Haut les mains (AKA: le sauteur des toits)
Ignorant l'effect de la gravité, cet infect truand d'égout (le résultat d'une horrible pollution chimique) sautille sur les conduits supérieurs, prêt à faire pleuvoir de la terreur.

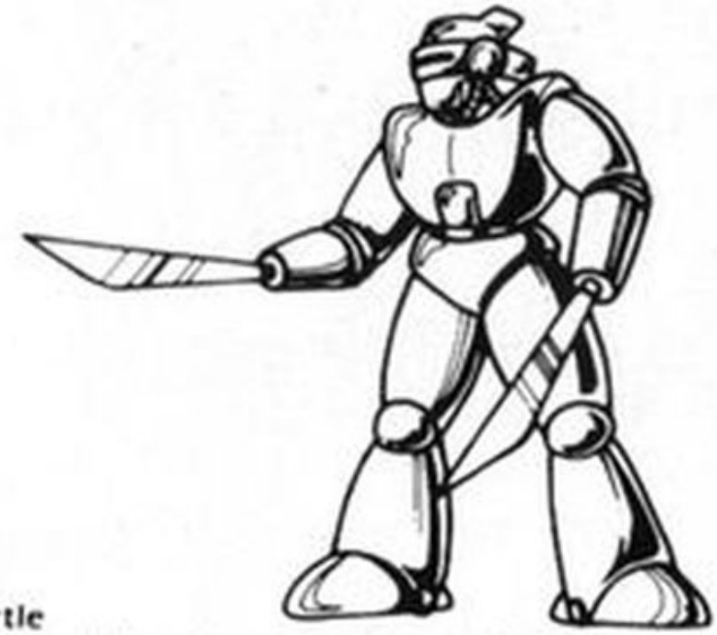
Mécanisme projecteur
Si ce vaurien orbital vous attrape, faites gaffe!

Fire Freak
Ex-pyromane à Brooklin, cet énergumène vise avec soin avant de lancer des boules de feu qui deviennent ses sosies.

L'Auto à rouleau
A la recherche de chair de tortue, les escouades de la bande des Foots se promènent le long des célèbres avenues de New York dans ces engins.

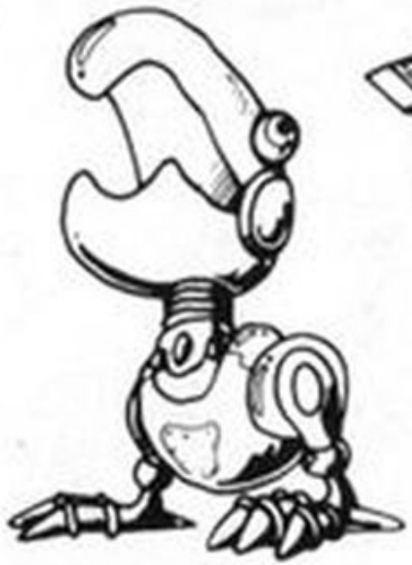
CHEFS KARATE

BeBop™ et Rocksteady™
Des inadaptés bestiaux et criminels, ces mecs sont les aides les plus fidèles de Shredder et les gardiens de la fin du Niveau 1 (Valeur 4.000 et 5.000 points).



Mecaturtle
Ressemblant à l'une de vos tortue, ce chef du Niveau 3 vous en fera voir de toutes les couleurs si vous lui faites du mal (Valeur 5.000 points. Valeur 7.000 points si détruit après sa transformation).

Gardien du Technodrome
Forteresse mobile du Niveau 5, cette brute vous enverra des rayons paralysants à moins que vous ne touchiez son oeil radar (Valeur 9.00 points).



Big Mouser™
Maître du Niveau 4, il mène une vie de minable après avoir été renvoyé du Club des Mousketeers (valeur 8.000 points).

Shredder™
Enfin en présence de votre pire ennemi. Bien sûr, c'est le plus coriace des coriaces, le plus infâme de tous. Si vous ne parvenez pas à le détruire et à capturer son pistolet à métamorphose, il va faire de vous une torture tout à fait ordinaire-compte tenu du nombre de voitures circulant à New York, vous êtes un bon candidat pour un accident de la circulation. AAAAAAAAAH! (Valeur 10.00 points).

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU

* Cette cartouche Palcom est un appareil de précision comportant des circuits électroniques complexes. Evitez de lui donner des chocs intempestifs ou de la soumettre à des températures extrêmes. N'essayez jamais de l'ouvrir ou de la démonter.

* Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau afin de ne pas endommager les circuits du jeu.

* Vérifiez toujours que votre console NES est HORS TENSION quand vous insérez ou que vous retirez le Game Pak.

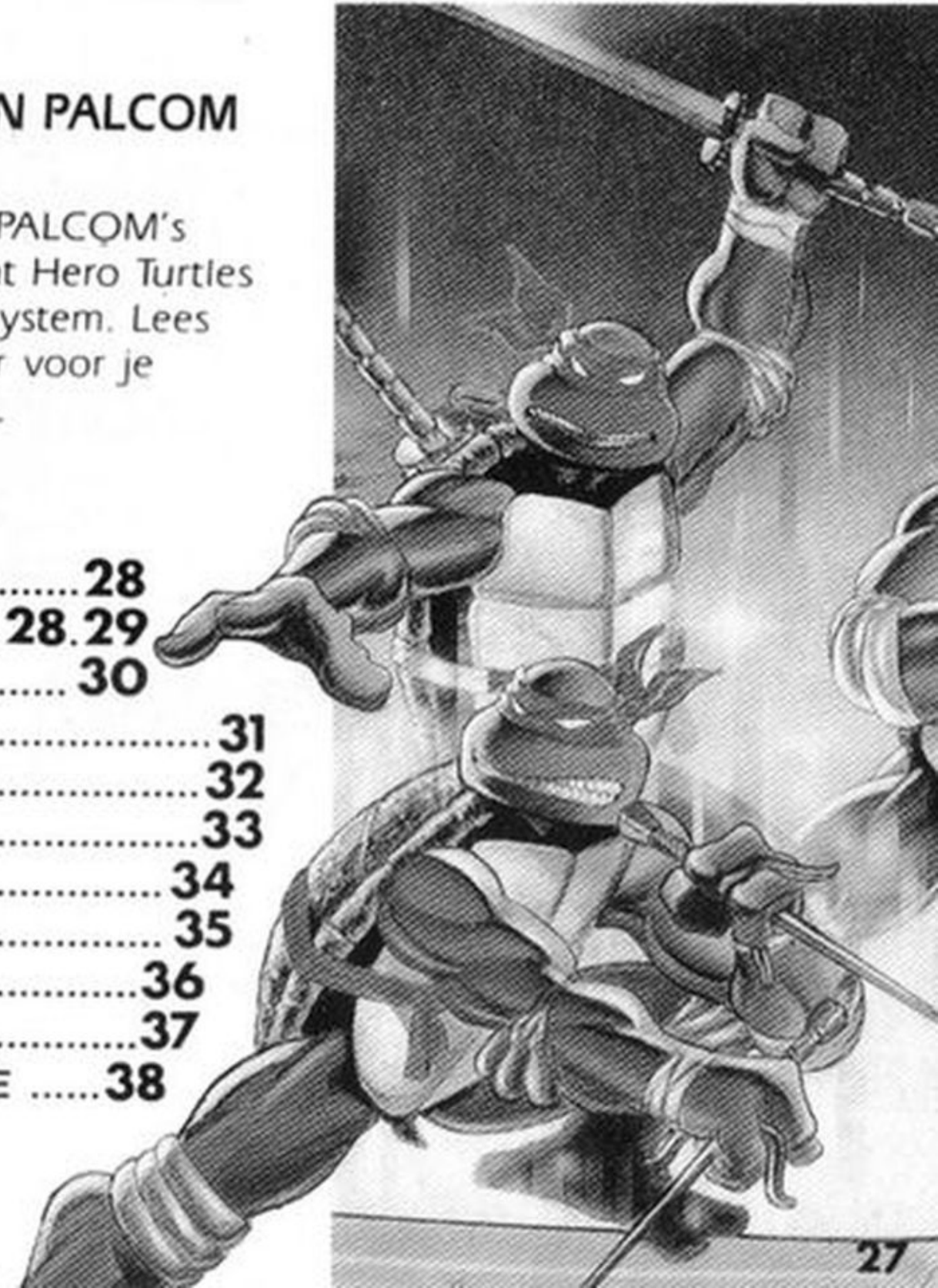
* Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension. Des défauts de fonctionnement ou des dégâts pourraient en résulter.

WELKOM IN DE WERELD VAN PALCOM

Jij bent nu de trotse eigenaar van PALCOM's originele versie van Teenage Mutant Hero Turtles voor het Nintendo Entertainment System. Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint aan je tocht door New York.

INHOUD

INTRODUCTIE 28
HOE SPEEL JE 28.29
WAAR ZIJN DE JONGENS 30
DE CONTROLLER 31
INFORMATIESCHERM 32
SPELSCHERMEN 33
THE BIG APPLE 34
WAPENS 35
VIJANDEN 36
LEIDERS 37
HOE BEHANDEL JE JE CASSETTE 38



MAAK JE KLAAR VOOR DE STRIJD

Uit de riolen van New York komt een damp als hete adem van een horde honden. Vlak onder de straten van de stad staan de Teenage Mutant Hero Turtles rond de resten van een gigantische Familie reunie-grootte pizza met extra saus. Normaal zouden ze alle vier de pizza totaal wegschrokken, maar vanavond niet.

Want enkele uren geleden is hun beste vriendin, April ontvoerd uit haar wagen door de meedogenloze, gemene, gevaarlijke terrorist SHREDDER! Hij is een verschrikkelijke man en gevaarlijker dan een heel leger Bruce Lee's.

Met hun lieve vriendin gevangen beginnen ze aan een tocht om haar te bevrijden voordat Shredder haar bij de Ninjitsu clan aansluit. Ze combineren deze opdracht met die waar ze al lang mee bezig zijn-het vernietigen van Shredder en zijn Levens Transformer Pistool veroveren, het enige wapen dat hun ratte-vriendje, splinter, waarin een man kan veranderen.

Ga dus op pad met deze vier gepantserde vrienden en overwin New York . . . . . .
. . of beland in de soep bij McTurtles.

HOE SPEEL JE

Je eerste doel is het bevrijden van je goede vriendin, April, de gevangen 'schone jonkvrouw '. Maar je uiteindelijke doel is, na een zwerftocht door de riolen, een overwinning te behalen in het TECHNODROME, basis van Shredder en zijn Levens Transformer Pistool.

Om deze plaats te kunnen bereiken, moet je je eerst een weg vechten door 5 levels zonder dat al je vier vrienden gevangen worden door Shredder's Foot Clan Krijgers. Elk level heeft verschillende gebieden. Onderweg worden, zowel onder als boven de grond, al je instincten getest, want je bent zo gevangen als je Levensmeter leeg raakt of als je overreden wordt door een Roller Car. Zodra een van de Turtles is gevangen, kun je hem niet gebruiken tot je hem weer vindt en bevrijdt (gevangenen kunnen overal zitten, bevrijd ze door ze aan te raken.)

Aan het eind van elk level (behalve level 2) wacht een Karate Baas die je maar al te graag tot schildpadsoep wil slaan.

Kijk onderweg goed uit naar wapens, touwen en stukken pizza's. Druk in het begin op START om het Informatiescherm te bekijken. Gebruik dit scherm goed, want je kunt er kaarten op lezen en je vrienden Splinter en April (zodra je haar bevrijd hebt) geven er tips op. Op dit scherm kun je ook de Turtle kiezen met wie je wilt vechten. Kies met de vierpuntsdruktoets de juiste Turtle en druk weer op START. Je kunt altijd naar het Informatiescherm terugkeren door op START te drukken.

Het avontuur eindigt zodra al de vier vrienden gevangen zijn of als je tijdens de Onderwater scene door je tijd heen gaat, want de Turtles hebben net zoals ieder ander verse lucht nodig.

HOE KUN JE DOORGAAN

Als je laaste Turtle gevangen is genomen of is verdronken zie je CONTINUE (Doorgaan) en END (Einde). Kies een van deze twee met SELECT en druk dan op START. Als je door wilt gaan, ga je verder op de plaats waar je gebleven was, maar zonder de wapens, touwen en stukken pizza die je had.

DE TURTLES (NIET VERWARREN MET DE BEATLES)

De vier fantastische karateka wachten op je. Deze sterren van het toneel, scherm en stripboek zitten vol met pizza power. Elk heeft zijn eigen mogelijkheden en kwaliteiten. Jij kiest wie je op het juiste moment het beste kunt gebruiken. Kies op het Informatiescherm de juiste Turtle. Let op: ze kunnen niet meer dan jij kunt.!

LEONARDO

Leonardo's wapen is het vlijmscherpe Katana Zwaard. Hij is het beste in de riolen voor vijanden boven je hoofd.

RAPHAEL

De puntige Sai is Raphael's beste wapen. Hij is erg trots op de snelheid en nauwkeurigheid van zijn wapen

MICHAELANGELO

Vergeleken met zijn kameraden heeft hij een gemiddelde kracht. Vijanden vallen voor zijn voeten neer door zijn snelle Nuchuks en je staat versteld van zijn moed

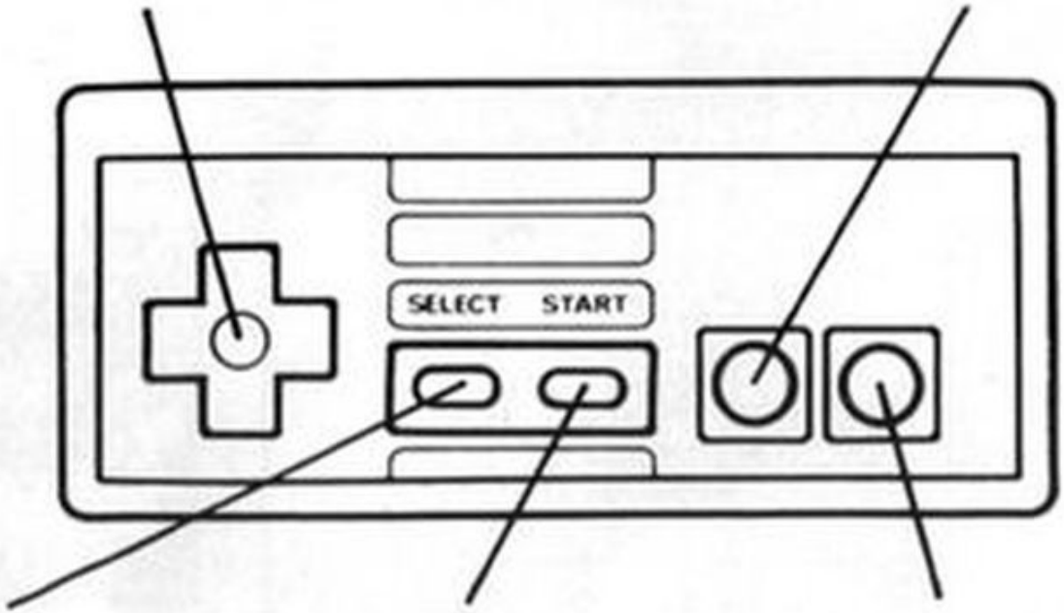
DONATELLO

De harde (niet die van "10") is Donatello's vorm van amusement. Pas op! Zijn ongevaarlijk uitziende stok is super dodelijk voor alle vijanden, zowel boven zijn hoofd als onder zijn voeten

HOE HOUD JE DE DINGEN ONDER CONTROLE

Vierpuntsdruktoets
Voor vooruit, achteruit, naar boven en beneden.

De B Knop
Druk om aan te vallen. N.B. als je aan wilt vallen in de lucht moet je tegelijk op A en B drukken.



De Select toets
Druk hierop om van wapens te veranderen in een die je gevonden hebt of een touw.

De Start toets

De A Knop
Druk om te springen. Druk ook om te zwemmen.

CONTROLES VAN DE PARTY WAGEN

Als je in de beroemde Teenage Mutant Hero Turtles Party Wagen rijdt, druk dan op A voor het Vulcan Kanon en op B om een Anti-Foot Clan Raket af te schieten. Klim gewoon in de Party Wagen en verlaat hem weer door op SELECT te drukken

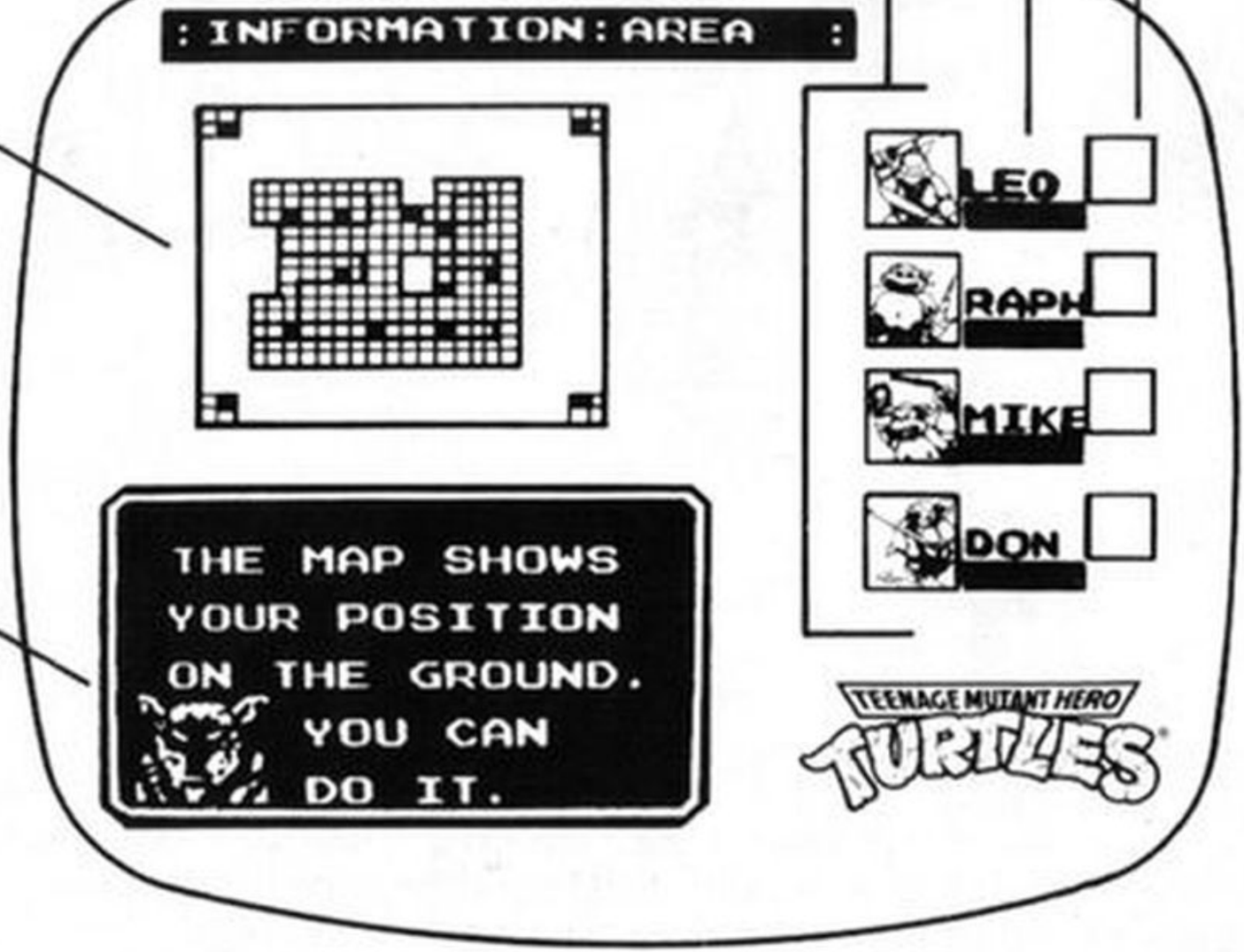
HET BELANGRIJKE INFORMATIE SCHERM

Wapen dat de Turtle gebruikt.

Turtle Data
De verlichte Turtle vecht op dat moment.

Gebiedskaart
Hier staat het gebied waarin je op dit moment bent. Je plaats staat aangegeven met een rode stip. Rode vierkantjes geven doorgangen aan. Witte vierkantjes tonen geheime doorgangen.

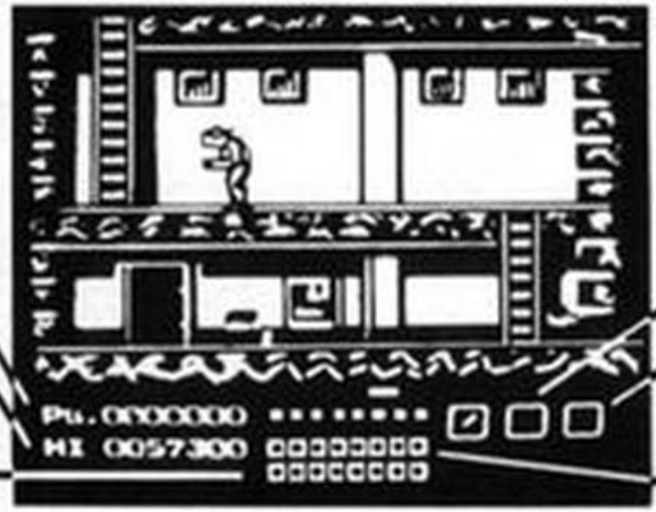
De Turtles: Leonardo, Raphael, Michaelangelo en Donatello



Berichten van je vrienden

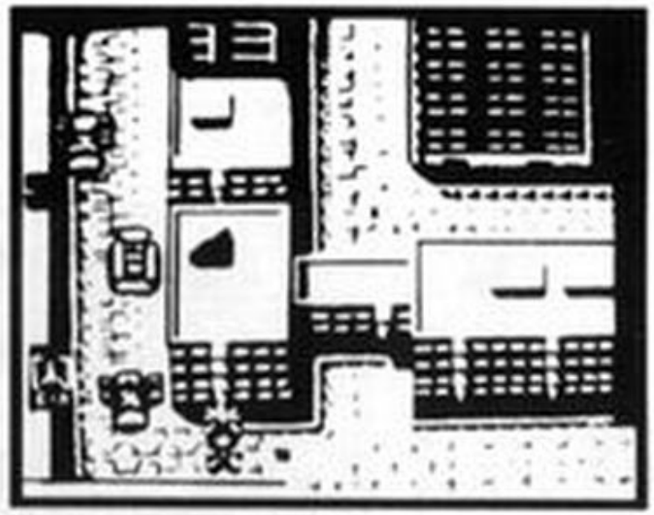
DODELIJKE SCENES

De zonnige kant van het riool

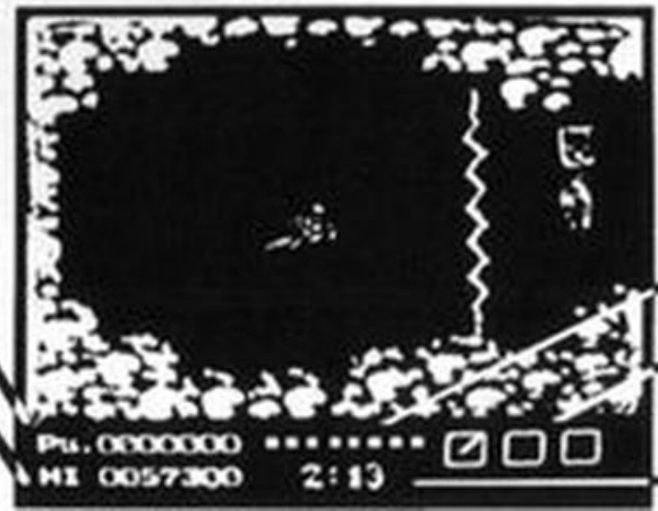


Score
Hoogste score
Karate Baas Levensmeter
(Te zien aan het eind van elk gebied)
Power-Up Wapens
Aantal Touwen
(Alleen in level 3 en 4)
Turtle's Levensmeter

De Straten van New York

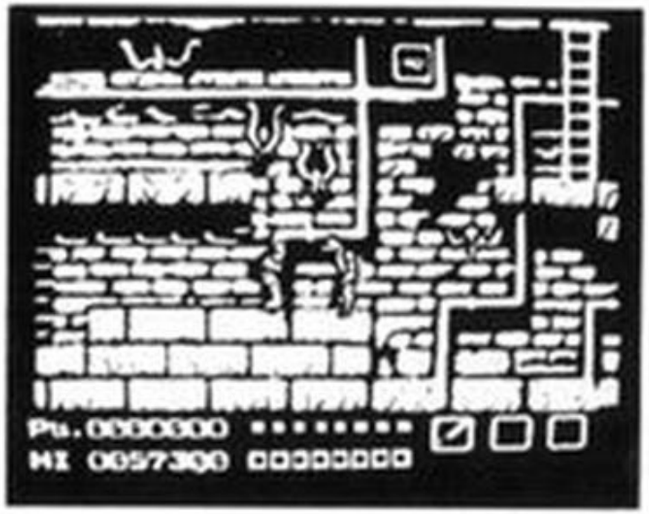


De crimineel vervuilde Hudson Rivier

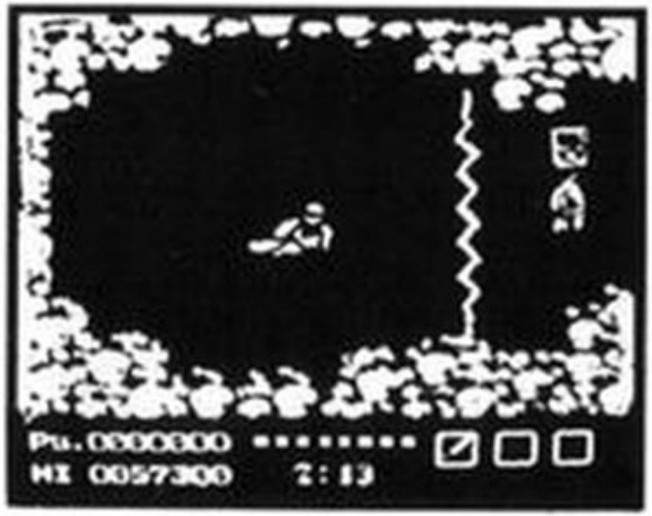


Score
Hoogste score
Turtle's Levensmeter
Power-Up Wapens
Tijdslimiet

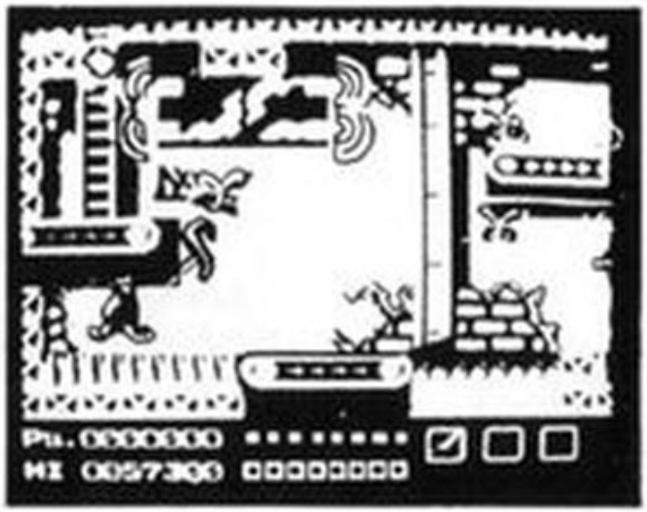
NEW YORK, NEW YORK (A Turtlin Town)



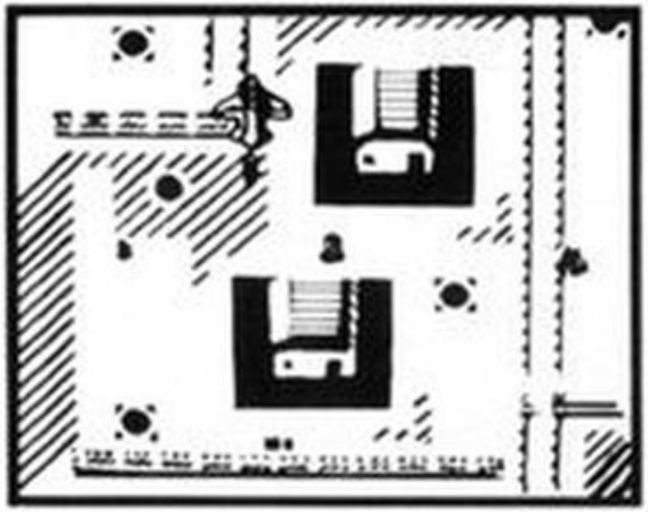
Fifth Avenue/Greenwich Village



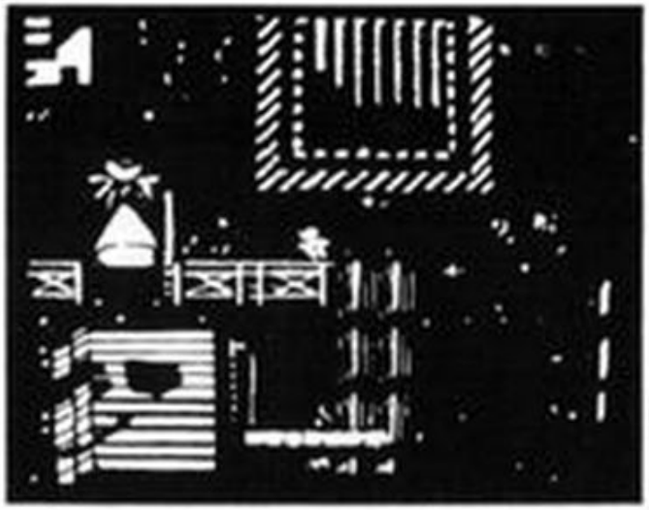
Hudson Rivier bij de Holland Tunnel



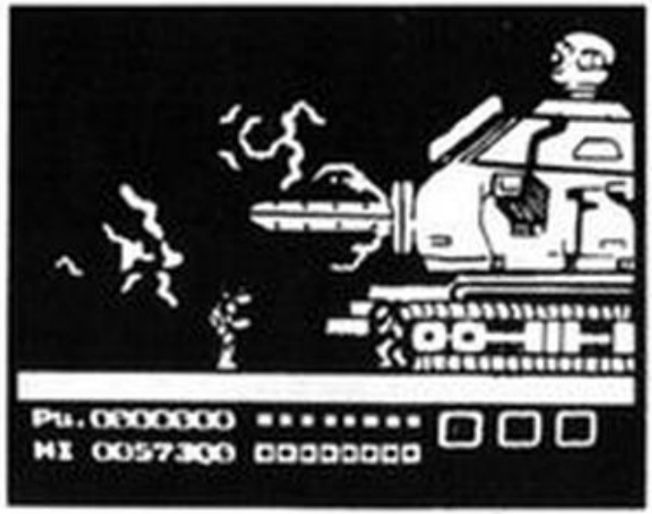
Wall Street



JFK Internationaal Vliegveld



Shredder's basis in de Zuid Bronx



De Technodrome

PIZZA EN ANDERE MOOIE VOORWERPEN

De Party Wagon

Hele Pizza
Je levensmeter wordt helemaal vol.

Halve Pizza
Je krijgt een deel van je kracht terug.

Stukje Pizza
Je krijgt een beetje leven.

Anti-Foot Clan Raket
Hiermee breek je door in level 3.

Het Touw
In level 3 en 4 kun je van gebouw naar gebouw slingeren.

Kiel
Gooi hem, hij vernietigt alle vijanden op zijn pad.

Enkele Shuriken
Gooi deze gevaarlijke wapens een voor een.

Drie Shuriken
Gooi er drie.

Boemerang
Als je hem weer vangt, kun je hem nog een keer gebruiken.

Nunchukus
Michaelangelo-'s wapen.

Bo
Donatello's wapen.

Katana Zwaard
Loenardo's wapen.

Sai
Raphael's wapen.

Mr. Onkwetsbaar
Zoek een van deze figuren en je bent een tijdje onkwetsbaar

GEVAARLIJKE VIJANDEN

Foot Clan Voetsoldaat
Na duizenden jaren karate training is hij een vechtmachine.

Mouser
Met zijn sterke kaken bijt hij door ijzer heen. Hij is Splinter's grootste vijand en is makkelijk te verslaan.

Handen Omhoog (Ook wel: De Dakklimmer)
Ongevoelig voor de zwaartekracht. Dit verschrikkelijke beest (een product van chemische reaties) hangt aan het plafond en wacht om aan te vallen.

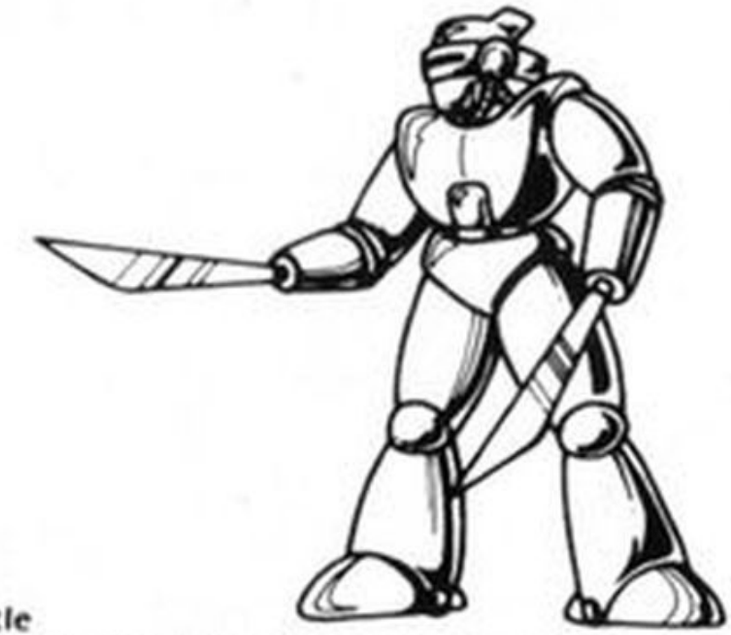
Zoeklicht Machine
Hij komt overal. Pas goed op!

Vuur Vreter
Een ex-pyromaam uit Brooklyn, die eerst goed richt en dan vuurballen schiet die in kleine Vuur Vreterejes veranderen.

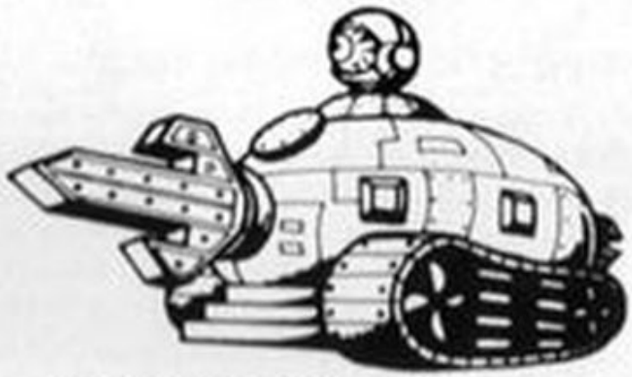
De Roller Car
Op zoek naar Turtles dendert deze speciale Roller Car door de straten van New York.

KARATE LEIDERS

BeBop en Rocksteady
Half beest en half crimineel staan deze helpers van Shredder op je te wachten aan het aind van level 1 (Score resp. 4.000 en 5.000 punten.)



Mecaturtle
Hij ziet er aan het eind van level 3 uit als een gewone Turtle, maar pas goed op! (Score 6.000 punten, na transformatie 7.000 punten.)



Technodrome Bewaker
Level 5's sterke bewaker. Schiet snel op zijn Oogvormige Radar voordat hij je raakt. (Score 9.000 punten.)

Big
Heerser van level 4. Hij werd slecht nadat hij geweigerd was bij de padvinders. (Score 8.000 punten.)

Shredder
Uiteindelijk ontmoet je je aardsvijand. Hij is de slechtste van de slechten, de gemeenste van allemaal. Als je hem niet kunt verslaan en zijn Levens Transformer Pistool niet kunt veroveren, verandert hij je in een gewone schildpad en dat is levensgevaarlijk met het snelle verkeer in New York. AAAAAAAARGH.(Score 10.000 punten.)

BEHANDEL JE PALCOM SPEL VOORZICHTIG

* Deze Palcom spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

* Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigt het spel.

* Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.

* Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rètroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

PALCOM SOFTWARE™ is a trademark of
Palcom Software Limited.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
®© Mirage studios. USA.
All rights reserved. Trademark use granted
to konami under license from Mirage studios. USA.
Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System®
are trademarks of Nintendo.
©1990 Konami

Printed in Japan
Stampato in Giappone